

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT INITIAL

C.B.M. 64/128

CASSETTE: APPUYER SUR SHIFT & SUR RUN STOP ET APPUYER SUR LA TOUCHE PLAY DU MAGNETOPHONE  
TAPER LES INSTRUCTIONS LOAD “\*”,1 PUIS APPUYER SUR LA TOUCHE RETURN

SPECTRUM

TAPER LOAD “” ET APPUYER SUR RETURN

ATARI XL/XE

CASSETTE: METTRE L'ORDINATEUR EN MARCHE EN APPUYANT SUR LES TOUCHES START & OPTION; ATTENDRE LE BLIP; APPUYER SUR LA TOUCHE PLAY DU MAGNETOPHONE ET APPUYER ENSUITE SUR RETURN.

CASSETTE: SI VOTRE LOGICIEL COMPORE UN PROGRAMME DE CHARGEMENT DE BASE, SUIVEZ LES INSTRUCTIONS INDIQUEES; TAPEZ CLOAD; APPUYER SUR RETURN; APPUYER SUR LA TOUCHE PLAY SUR LE MAGNETOPHONE ET APPUYER SUR RETURN.

DISQUETTE: METTRE L'ORDINATEUR EN MARCHE AVEC LA DISQUETTE DANS L'UNITE; LE PROGRAMME S'AMORCERA AUTOMATIQUEMENT

AMSTRAD 464/664/6128

CASSETTE: APPUYER EN MEME TEMPS SUR CTRL & SUR ENTER; APPUYER ENSUITE SUR N'IMPORTE QUELLE TOUCHE LORSQU'ON VOUS DEMANDERA DE CHARGER VOTRE PROGRAMME

DISQUETTE: TAPEZ RUN “NOM (NOM DU JEU) PUIS APPUYER SUR RETURN

APPLE

DISQUETTE: METTRE L'ORDINATEUR EN MARCHE AVEC LA DISQUETTE DANS L'UNITE; LE PROGRAMME S'AMORCERA AUTOMATIQUEMENT

AMIGA

METTRE L'ORDINATEUR EN MARCHE AVEC LE KICKSTART DANS L'UNITE 1; INTRODUIRE LA DISQUETTE DE JEU LORSQU'ON VOUS LE DEMANDERA

ATARI ST

METTRE L'ORDINATEUR EN MARCHE AVEC LA DISQUETTE DANS L'UNITE; LE PROGRAMME S'AMORCERA AUTOMATIQUEMENT

I.B.M.

METTRE L'ORDINATEUR EN MARCHE AVEC LA DISQUETTE DANS L'UNITE; LE PROGRAMME S'AMORCERA AUTOMATIQUEMENT

**F15  
STRIKE  
EAGLE**

**INSTRUCTION DE CHARGEMENT POUR AMSTRAD**

**TAPEZ: RUN" F15**

Pour la version cassette appuyez sur CTRL + ENTER puis enfoncez la touche PLAY de votre magnetophone.

Code permettant d'accéder à l'ensemble du système de pilotage, de défense ou d'attaque.

<b>D</b>	<b>G</b>	<b>F</b>	<b>M</b>	<b>P</b>	<b>K</b>	<b>J</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>I</b>	<b>L</b>	<b>O</b>	<b>N</b>	<b>E</b>	<b>H</b>	<b>C</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>

---

**COMMANDES SPECIALES POUR LA VERSION AMSTRAD**

- Chargement: tapez LOAD"" puis appuyez sur ENTER. Le programme se charge automatiquement.

- Son oui/non                    <SHIFT> + V

Selectionner la manette de jeu:                    BOUTON ACTION

Mise en route:                    <SHIFT> - 0-9

Curseur de navigation:                    U H J N (clavier QWERTY)

Ejection:                            <CAPS SHIFT>

Reessayer:                            ENTER

Changer de vue                    <BARRE D'ESPACE>

\* Les autres commandes sont similaires à la notice générale